КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

НАЗВАНИЕ | РЕНОМЕ

ЛОГОВО

РЕП. | ТЕРРИТ.

КОНТРОЛЬ | СЛАБЫЙ | СИЛЬНЫЙ | РАНГ

УЧЕБНЫЙ ПОЛИГОН *Лазутчики получают +1 к масштабу*	**ПРИТОН** *(Проверка ранга) − подозрения = монеты в передышке*	**СВОДЧИК** *+2 монеты за дело (клиенты из низшего класса)*	**ОСВЕДОМИТЕЛИ** *+d6 на сбор информации перед делом*	**МИНОГОВАЯ ФЕРМА** *+d6 на отвод подозрений после убийства*
ТРОФЕИ С ЖЕРТВ *+1 к репутации за каждое дело*	**ТЕРРИТОРИЯ**	**ЛОГОВО**	**ТЕРРИТОРИЯ**	**ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ** *−2 пункта подозрения после дела*
РЭКЕТ *(Проверка ранга) − подозрения = монеты в передышке*	**ЛАЗАРЕТ** *+d6 на лечение*	**ПРЕДСТАВИТЕЛЬ** *+2 монеты за дело (клиенты из высшего класса)*	**ЛЕГЕНДА** *+d6 на расклад («обман» или «переговоры»)*	**ГОРОДСКИЕ АРХИВЫ** *+d6 на расклад («скрытность»)*

МОНЕТЫ ☐☐☐☐ | ☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐☐☐ СОКРОВИЩ.

Шаг в развитии команды увеличивает содержимое заначки каждого персонажа игрока на ранг+2 монет.

ПОДОЗРЕНИЯ | РОЗЫСК

ДУШЕГУБЫ

НАЁМНЫЕ УБИЙЦЫ

ТАЛАНТЫ

- ○ **Смертоносные.** Каждый персонаж команды может добавить +1 уровень к навыку **драки**, **охоты** или **проникновения**.
- ○ **Без следа.** Когда вы проворачиваете дело в тайне или инсценируете несчастный случай, вы получаете половину **репутационной** ценности жертвы. Если в конце передышки **подозрения** равны 0,повысьте репутацию на 1.
- ○ **Воронья пелена.** Убийства во время дела не увеличивают для вас **подозрения** дополнительно.
- ○ **Гадюки.** Приобретая или создавая яды, вы получаете **+1 к результативности** своей проверки. Применяя яд, вы считаетесь невосприимчивыми к его эффектам.
- ○ **Испепеление.** За 3 **пункта стресса** вы можете направить электроплазменную энергию из призрачного поля, чтобы уничтожить тело и дух.
- ○ **Покровитель.** Когда вы повышаете свой **ранг**, вы платите **половину** от обычной стоимости в монетах.
- ○ **Хищники.** Применяя для убийства планы «скрытность» или «обман», бросайте **+d6** при проверке **расклада**.
- ○○ **Необычный.** Выберите талант из другого источника.

ОПЫТ КОМАНДЫ

В конце встречи отметьте за каждый элемент из списка ниже 1 пункт опыта, если событие произошло хотя бы раз, или 2 пункта опыта, если многократно.

- *Успешно устроили чьё-то исчезновение, несчастный случай, похищение или расправу.*
- *Боролись с проблемами выше своего уровня.*
- *Поддерживила реноме или создала новое.*
- *Выражали цели, интересы, внутренние конфликты или суть команды.*

ЗНАКОМЫЕ

- ▷ Трев, *главарь банды*
- ▷ Лидра, *посредник*
- ▷ Иримина, *жестокая аристократка*
- ▷ Карлос, *охотник за головами*
- ▷ Экзетер, *Смотритель Духов*
- ▷ Севой, *богатый торговец*

УЛУЧШЕНИЯ КОМАНДЫ

- ☐ Экипировка душегубов *(+2 к нагрузке для оружия/снаряж.)*
- ☐ Знакомые в Крючьях *(ранг в тюрьме на 1 выше)*
- ☐ Элитные громилы
- ☐ Элитные лазутчики
- ☐☐☐ Закалённые *(+ячейка травмы)*

Охотничьи угодья

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ – ПОХИЩЕНИЕ – НЕСЧАСТНЫЙ СЛУЧАЙ – РАСПРАВА

ПОДРУЧНЫЙ

шайка ○ спец ○

ОСЛАБЛЕН | БЕСПОЛЕЗЕН

НЕЭФФЕКТИВЕН | ЗАЩИТА

ПОДРУЧНЫЙ

шайка ○ спец ○

ОСЛАБЛЕН | БЕСПОЛЕЗЕН

НЕЭФФЕКТИВЕН | ЗАЩИТА

ПОДРУЧНЫЙ

шайка ○ спец ○

ОСЛАБЛЕН | БЕСПОЛЕЗЕН

НЕЭФФЕКТИВЕН | ЗАЩИТА

ПОДРУЧНЫЙ

шайка ○ спец ○

ОСЛАБЛЕН | БЕСПОЛЕЗЕН

НЕЭФФЕКТИВЕН | ЗАЩИТА

ЛОГОВО

- ☐ Жильё
- ☐☐ Защищённое
- ☐☐ Каретник
- ☐ Мастерская
- ☐☐ Лодка
- ☐☐ Сокровищница
- ☐ Тайное

ТРЕНИРОВКА

- ☐ Воля
- ■ Удаль
- ■ Чутьё
- ☐ Таланты

Вершины мастерства: ☐☐☐☐

КАЧЕСТВО

- ☐ Документы
- ☐ Инструменты
- ☐ Оружие
- ☐ Приспособления
- ☐ Снаряжение
- ☐ Средства

ПОДРУЧНЫЕ

2 пункта опыта

- ◆ +подручный
- ◆ +тип